

萌え木：  
木の妖精タソに萌える育成ゲーム

西田 健志 (東京大学)  
大和田 茂 (ソニー-CSL)



# 目的

これまでの萌え

アニメやコミックのキャラクター

妄想の自由度が高いがリアリティ不足

アイドル

リアリティは高いが妄想の余地不足

そこで

「植物の妖精」を導入

実在するのでコミックよりはリアル

アイドルほど具体的すぎない

新たな萌えのかたちを提案

# 萌え木の概要



妖精さん

センサー  
モジュール

植物の映像を24時間撮り続ける

植物の状態をセンサーで取得し、妖精として表現

妖精と戯れることで、より植物育成が楽しくなる

# ビデオ



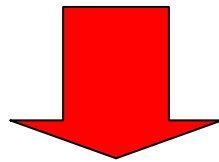
# 我々のシステムの特徴

植物を用いたこれまでの研究：

植物で情報を提示する

植物を楽器にする

植物を入出力デバイスとして用いている



植物自体が目的・萌えの対象である

背景：

育成ゲームはすでに確立されたジャンル



[ ガイナックス 1991~ ]



[ バンダイ 1996~ ]

自分が対象の運命を左右する支配感

母性本能をくすぐられ、手間をかけたくなる

# 育成ゲームに比べて実際の子育ては？

対象が実在する

リアリティが高い

すごく大変で責任も重いが充実感も大きい

時間もお金もかかり、失敗時のリスクも大きい

下手すると他人に迷惑がかかったりする

ゲームに負けているところ

絶対リセットできない（よいところでもある）

そんなに美人の子供は生まれない

意外とアイドル歌手とかにならない

# 萌え木の精神

育成ゲームの気楽さと育成で得られる充実感を両立

対象は植物

充実度がUp

子供やペットを育てるのに比べて責任がDown

植物の妖精さんを出現させる

ユーザーのアクションに対するリアクションが速い

植物を育てるモチベーションを維持

植物の状態をセンサーで取得、妖精さんの動きに反映



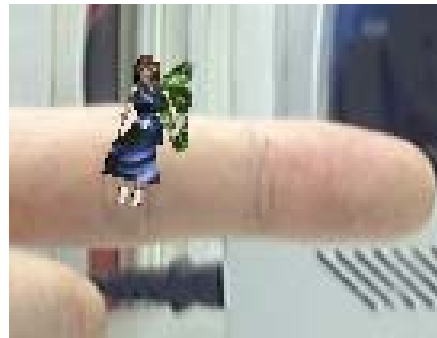
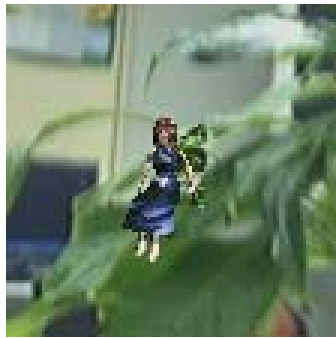
実装

# 前景の抽出

妖精のアニメーション生成に用いる

妖精が植物や指の上にとまる

妖精の存在がより実感できる



背景差分法を使う

背景：植物を置く前に撮影

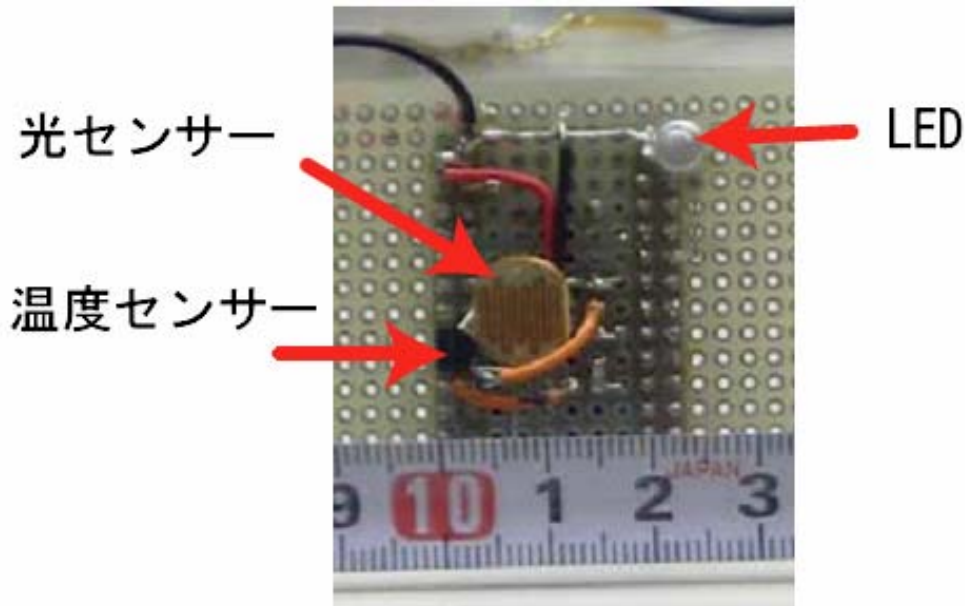
# センサー

光センサーと温度センサーを搭載

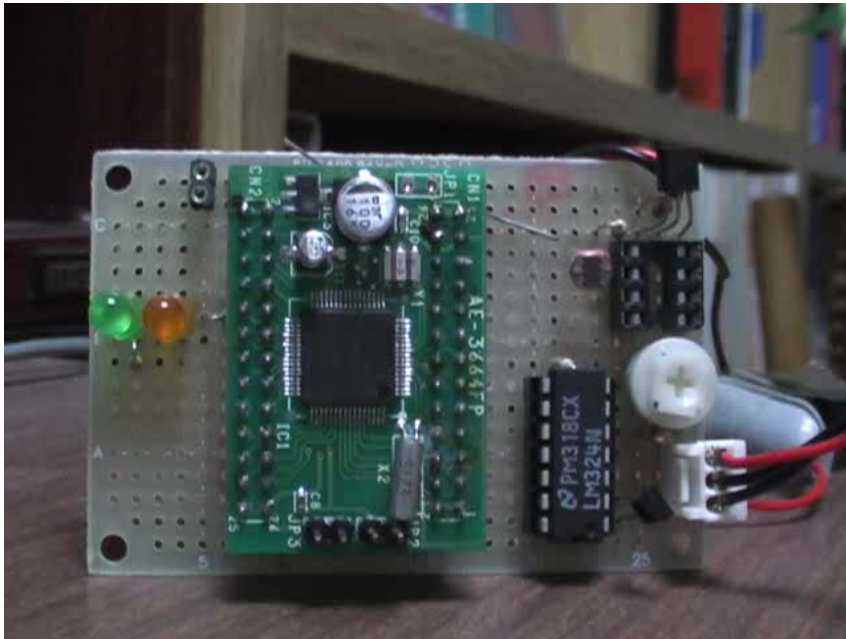
最新版は水やりの状況キャプチャーも可能

センサーの情報はLEDの点滅パターンにより送信、  
Webカメラで受信

プロトコルはほとんどRS-232C

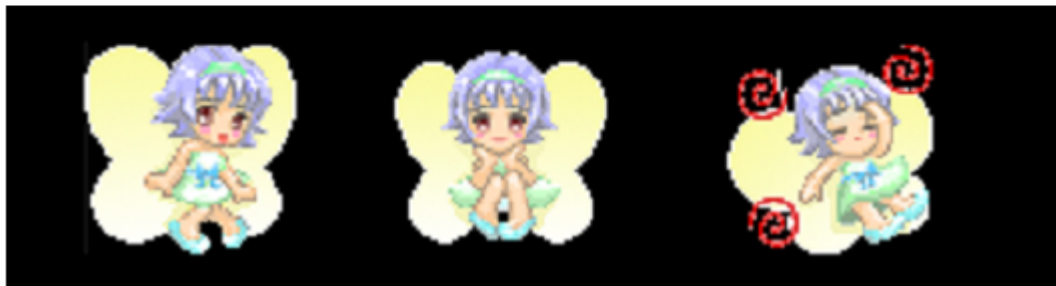


# 可視光通信の受信



# 妖精タリの動きの生成

センサ値が平常時に近いときほど元気  
元気であるほど、よく飛ぶ



# 課題

通信が十分ロバストではない

水をあげるとき少々危険

意外と萌えない (性格作りが不十分)

# まとめ

「植物の妖精」というリアルな妄想を支援した  
実世界のリアリティと仮想世界の萌えとの間の  
橋渡しに挑戦した

# 今後の予定

長期に渡る運用に耐えるために

通信をロバストにする（可視光通信はいまいち）

パソコンが付けっぱなしでなくてもよくする

さらなる萌えのために

妖精さんとおしゃべり！

お隣の植物の妖精さんが遊びに来る！



おわり

